ЧЁРНАЯ ДОРОГА

Караваны с трудом добираются до Парнаста через Чёрную Дорогу. Организованные атаки орков и других чудовищ, работающих вместе, сбивают с толку людей. Немногие знают, что виноват в этом необычайно умный холмовой великан по имени Злой Фруул. ВИДЯЩАЯ отправляет своего посла, Хсинга, чтобы он нанял вашу группу для сопровождения каравана с особым грузом, предназначенным для Святилища Секир в Парнасте, и выяснения того, кто за этим стоит.

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня

PAIGE LEITMAN & BEN HEISLER
Дизайнеры приключения

Код приключения: DDAL05-02
Версия: 1.0

Development and Editing: Claire Hoffman and Travis Woodall
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Кирилл Кубер, Kitar
Вёрстка и картинки: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Max Corpseater
Переведено при поддержке клуба «Башня»

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление 2
- Введение . . . 2
- Лига Приключенцев D&D . . . 2
- Подготовка приключения . . . 2
- Перед игрой . . . 2
- Изменение сложности приключения . . . 3
- Проведение приключения . . . 3
  - Простой и образ жизни . . . 4
  - Услуги заклинателей . . . 4
  - Болезнь, смерть и восстановление персонажей . . . 4
- Предыстория приключения . . . 5
- Обзор приключения . . . 5
- Зацепки приключения . . . 5

Часть 1. Где угодно, только не здесь 7

Часть 2. В пустыню 9
- Столкновение A. Воры в ночи . . . 9
- Столкновение B. Чёрные всадники на Чёрной Дороге (необязательно) 10
- Столкновение C. Небесные замки и песчаные бури . . . 11
- Столкновение D. Пошлина . . . 12
- Столкновение D1. Оплата пошлины . . 13
- Столкновение D2. Сражение с хобгоблинами . . . 14
- Столкновение D3. Заплатите или обойдите . . . 14

Заключение. Добро пожаловать в Парнаст 17
- Статуя доставлена . . . 17
- Статуя не доставлена . . . 17
- Прощание с Азамом . . . 17
- Сокровища . . . 17

Вознаграждение 19
- Опыт . . . 19
- Сокровища . . . 19
- Время простоя . . . 20
- Слава . . . 20
- Сезонные награды . . . 20
- Награда Мастера . . . 20

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ 21

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ 22

Дополнение для Мастера: Схема приключения 27

Дополнение для Мастера: Воры в ночи, карта 28

Дополнение для Мастера: Карта поста (вид сверху) 29

Дополнение для Мастера: Карта поста (вид сбоку) 30

Дополнение для Мастера: Карта засады медвежатников (вид сверху) 31

Дополнение для Мастера: Карта засады медвежатников (вид сбоку) 32

Раздаточный материал 1A: Свиток 33

Раздаточный материал 1B: Альянс Лордов 34

Раздаточный материал 1C: Орден Перчатки 35

Раздаточный материал 1D: Жентарим 36

Раздаточный материал 1E: Арфисты 37

Раздаточный материал 1F: Изумрудный Анклав 38

Раздаточный материал 1G: Карта от Лунного моря до Парнаста 39

Раздаточный материал 2: Статуя 40

Раздаточный материал 3: Знамя на посту 41

Раздаточный материал 4: Кровавая записка 42

Раздаточный материал 5: Наручи стрельбы из лука 43

Раздаточный материал 6: Сюжетные награды 44

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Чёрная Дорога»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении. Игроки с неподходящими персонажами могут создать новых персонажей первого уровня или же воспользоваться заранее сгенерированными.

Место действия приключения — деревне Хиллпикет, небольшое сельское поселение в окрестностях Хиллсфара.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига Приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, обратитесь к представителю Лиги Приключенцев D&D.

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и

сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 3 уровня. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и суждения, усиливающие удовольствие от приключения.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение, если группа всё проходит слишком легко или испытывает трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждому дайте шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровое собрание должно протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух — это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения. Подсказки и намёки помогут игрокам при решении головоломок, в бою и взаимодействии, и никто не будет расстроен от того, что не понимает, что происходит. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» — нахождение правильных решений.

Проще говоря, проведение игры — это не следование тексту приключения до последней буквы; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная

информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Простой и образ жизни

В начале каждого игрового собрания игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни на листе записей. Игрокам во время простоя доступны следующие опции (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Приключенцев D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Тренировки

Другие опции простоя могут быть доступны в самом приключении или могут открываться по ходу игры, включая действия, зависящие от вашей фракции.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также тратит стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие, наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- ***Парнаст (этап 1).*** Майликки
- ***Стэгвик (этап 2).*** Чонтиа
- ***Берегост (этап 3).*** Латандер, Вокин

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день про-

стоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

Парнаст, маленький город в Горах Серого Пика, был местом, куда год назад внедрился Культ Дракона. После того, как группа хитрых приключенцев освободила город от хватки Культа Дракона, город охватила паранойя, и жители обратились друг против друга, подозревая, что культ никуда не ушёл. В попытках стабилизировать регион Святилище Секир запустило слух, что они ищут новую статую богини Ангаррад, также известной как Триединая. Она одна из трех божеств, коим покланяются в храме, и представляет собой Весну.

Этот слух дошел до ремесленника, который отправился в изгнание в пустыне Анорох. Через десять дней, после того, как слухи дошли до форпоста Вуэртиль в Анорохе, статуя появилась за одной из больших палаток.

Хозяин каравана Азам, агент Альянса Лордов, увидел в этом возможность получить благосклонность дворян. Он использовал свои связи и неожиданно заинтересовал мастера шпионажа, известную под именем ВИДЯЩАЯ; та поручила своему псевдодракону прибыть лично. Но псевдодракон Хсинг не только наблюдает за караваном, но также хочет нанять особенную группу приключенцев.

Обзор приключения

Приключение разделено на три части: вступление, разнообразные события на дороге и заключение. Обзор приключения приведён в в **Дополнении для Мастера: График приключения**.

Часть 1: Где угодно, только не здесь. Персонажи вступают в игру во время небольшой остановки каравана, под Вьертулом, в пустыне Анорох. Их собрали Хсинг и Азам, чтобы переправить статую в Парнаст.

Часть 2: В пустыню. Персонажи атакуют гоблинов, встречают другие караваны и попадают в песчаную бурю, насланную облачным великаном с вершины крепости. Когда они покидают пустыню, они должны решить, сразиться ли с хобгоблинами, установившими плату за дорогу, заплатить пошлину или найти обходной путь. По пути они могут попасть в засаду, устроенную хорошо организованными и предупреждёнными медвежатниками.

Заключение: Добро пожаловать в Парнаст. Последние несколько дней путешествие каравана через ветреные горы прошло без проишествий. Когда персонажи прибывают, если статуя еще с ними, их с благодарностью приветствуют в Святилище Секир.

Время приключения

Приключение рассчитано на 2 часа игры. Используйте таблицу ниже, чтобы планировать время и не отставать от графика. На большом, публичном мероприятии вам нужно будет следить за временем.

- ***Часть 1.*** 15 минут
- ***Часть 2.*** 90-120 минут
- ***Часть 3.*** 5 минут

Зацепки приключения

Персонажи могут попасть сюда по множеству разных причин. Они могут направляться на Побережье Меча от Лунного моря или просто странствовать по диким местам мира в поисках приключений. Ниже приведены несколько вариантов, которые вы можете предложить своим игрокам. У них есть раздаточные материалы. Если количество раздаточных материалов кажется вам слишком большим, вы не обязаны использовать их и можете суммировать их так, как считаете нужным.

Личное приглашение (нет фракции). Персонажей могут пригласить лично с помощью тонкого

свитка, запечатанного каплей воска с символом цапли. Свиток предлагает им работу в торговом форпосте Вуэртиль, что в пустыне Анорох. Письмо говорит, что если работа будет выполнена хорошо, будут новые предложения. Дайте игрокам **Раздаточный материал 1A**.

Альянс Лордов. Члены Альянса Лордов получают записку от верного товарища в Альянсе. В ней указано, что ВИДЯЩАЯ и Хсинг работают с Альянсом Лордов и что персонажи должны оказывать любую помощь, которая им понадобится. Далее записка предостерегает их, что племена гоблинов что-то задумали на западе пустыни Анорох. Дайте игрокам **Раздаточный материал 1B**.

Орден Перчатки. На одном из последних крупных собраний Ордена Перчатки появились новости о том, что крупный караван паломников, идущий из Лунного моря в Глубоководье, был атакован гоблинами. Немногие выжившие паломники попросили помощи Ордена. Членам Ордена Перчатки нужно присоединится к каравану из Вуэртиля и преподать гоблинам урок, дабы убоялись они символа Меча и Кулака. Дайте игрокам **Раздаточный материал 1C**.

Жентарим. Персонажи Жентарима слышали на улице слухи, что гоблины установили пошлину на Чёрной Дороге (дороге, которая якобы принадлежит Жентариму). Персонажам стоит присоединится к каравану из Вуэртиля и показать гоблинам, что они неправы. Дайте игрокам **Раздаточный материал 1D**.

Арфисты. Персонажи Арфистов находят среди своих вещей записку в виде оригами журавлика, в которой есть инструкция: найти работу в Вуэртиле и следить за ситуацией, так как великаны и Альянс Лордов что-то затевают в регионе. Дайте игроку **Раздаточный материал 1E**.

Изумрудный Анклав. К персонажам Изумрудного Анклава прибегает животное-курьер с сообщением, которое побуждает игроков отправиться в Вуэртиль, встретить Азама и Хсинга, доставить статую Ангаррад в Парнаст, а также проследить за гоблинами. Дайте игрокам **Раздаточный материал 1F**.

Часть 1. Где угодно, только не здесь

Прочитайте или перефразируйте следующее после того, как персонажи присоединяются к каравану:

Ничто так не заставляет людей чувствовать себя маленькими и ничтожными, как пустыня. Со всех сторон по земле раскиданы огромные дюны, и небо чувствуется больше, чем где-либо. Оазис Вуэртиль — яркая куча палаток в огромной пустыне Анорох.

Разными путями вам была назначена встреча с караванщиком Азамом в огромной, оформленной в Калимшанском стиле палатке, выполняющей здесь роль таверны. Пара тифлингов, которых, похоже, не так смущает жар пустыни, осторожно наблюдают за вошедшими. Тусклый интерьер палатки позволяет отдохнуть от яркого палящего солнца, пустыни и ветра, хотя здесь так же жарко, как и везде. Нежные звуки струн наполняют воздух, а люди вокруг заняты едой, питьём и своими беседами.

Драконорождённый со ржавой чешуей приветствует вас и приглашает к своему столу, отделённому от других. За ним сидят ещё несколько приключенцев.

Дайте игрокам момент представить своих персонажей по мере их прихода, прежде чем продолжить.

Драконорождённый приносит воду, а также финики, оливки и хлеб. Вскоре к вам присоединяется худой полуэльф с длинным, обвисшим лицом, тёмной кожей и волосами, по которым видно его происхождение из Рашеми. У него внушительные усы. Он одет в практичную пустынную одежду. Его самая яркая особенность — псевдодракон с золотой чешуёй, обвившийся вокруг его плеч. Псевдодракон ползает, моргает и нюхает воздух. Он дает человеку кивнуть, прежде чем дёрнуть крыльями и спокойно спуститься вниз.

«Хсинг, мой покровитель», — говорит мужчина, привычным жестом показывая на дракона. «Мне очень приятно, что вы явились. У нас есть дело, которое стоит обсудить, и я надеюсь, что вы готовы к долгому пути. Я — Азам, и мы хотели бы, чтобы вы доставили статую в Парнаст».

Отыгрыш Хсинга

Хсинг живёт уже очень, очень долго. Он ищет обладающих проницательностью и прямотой, однако сам он рассеян и говорит расплывчатыми загадками. Хсинг довольно ленив и предпочитает лежать свернувшись на чьих-нибудь плечах. Хоть он и слеп, он смог развить слух и обоняние, которые помогают ему ориентироваться. Слепоту Хсинга вылечить невозможно, так как это подарок от самого Ио.

Цитата: *«Хр-р-р-р-р-р-р...»*

Отыгрыш Азама

Азам месяцами путешествует по Чёрной Дороге и знает, как обеспечить безопасность каравана. Ему хорошо заплатили за работу с Хсингом (и хозяйкой дракона), но этого недостаточно для того, чтобы он отдал жизнь. Он будет стараться задавать вопросы и оценивать предложения Хсинга, пока не будет удовлетворен.

Цитата: *«Вы сражались с орками раньше? Хорошо, хорошо. Вы, должно быть, сможете разобраться с гоблинами, которые, как я слышал, засели на дороге».*

Хсинг был отправлен проследить, чтобы и персонажи, и статуя прибыли в Парнаст. Он оплатил услуги Азама с условием, что тот наймёт персонажей охранниками. Статуя нужна Парнасту, чтобы заменить другую, разрушенную Культом Дракона, в Святилище Секир.

Азам даёт персонажам **Раздаточный материал 1G** и нижеследующую информацию в процессе их найма. Хсинг, кажется, мирно похрапывает и ничего не говорит, даже если его прямо спрашивать. Персонажи с пассивной Проницательностью 14 и больше понимают, что слова полуэльфа правдивы:

- *«Многие караваны не смогли закончить путь, а истории о гоблинах на дороге звучат все чаще. Я надеюсь, вы сможете защитить нас от этого».*
- *«Кроме статуи, караван везет множество товаров, также ценных для меня и для жителей Парнаста».*
- *«Я слышал, что в Парнаст приходит одна беда за другой. В частности, после Культа Дракона там началось что-то связанное с великанами, но я не знаю подробностей».*
- *«Статую для Святилища Секир сделали ремесленники из пустыни Анорох. Она немаленькая и нелёгкая. Я не знаю, волшебная ли она, но мне всё равно. Мне заплатили за безопасную перевозку, и это я и планирую сделать».*
- Персонажи должны перевезти статую эльфийской богини в Парнаст, что в десяти днях путешествия по Чёрной Дороге от Вуэртиля, и защитить караван от атак в пути.
- Если персонажи захотят увидить статую, Азам бросит на Хсинга вопросительный взгляд, и маленький дракон царственно кивнет головой в знак согласия. Азам ведет персонажей в старый вагон, где крепкая на вид женщина-полуорк аккуратно обматывает статую парусиной перед путешествием. Дайте игрокам **Раздаточный материал 2**.
- Опасности на дороге могут включать: зыбучие пески, песчаные бури, сильную жару, кочевников, диких существ, гоблинов, синих драконов всех размеров, а также случайных огненных

или воздушных элементалей. В последнее время гоблины особенно досаждают, и даже Женты не могут выгнать их всех.
- Чандра Стол, жрица в Парнасте, предложила всем, кто доставляет статую, заплатить 50 золотых по прибытию в Парнаст.
- Покровитель Хсинга может найти другую работу для персонажей в Парнасте, однако это не его проблема. Азам знает только то, что покровитель Хсинга очень таинственный и влиятельный.
- Азам предлагает персонажам купить снаряжение для выживание в пустыне, чтобы защититься от жары. Конечно, тифлинги и другие персонажи, устойчивые к огню, вряд ли нуждаются в этом.
- Караван выдвигается через четыре часа. Азам очень хочет поскорее отправиться в дорогу.

У персонажей есть несколько часов, чтобы купить в Вуэртиле нужные им предметы. Торговый пост Жентаримов продает всё, что есть в *Книге игрока*, но на 25% дороже для тех, кто не является членом Жентарима.

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 12, знают, что жара и песчаные бури могут быть очень опасными, и плохое снаряжение может обречь на гибель весь караван. Кроме того, существа, носящие тяжёлую или металлическую броню, скорее всего, будут изнывать от жары. Существа с сопротивлением или иммунитетом к урону огнём не страдают от жары (но песок во время песчаной бури режет им глаза так же, как и всем!).

Пока персонажи разговаривают с Азамом, Хсинг, что для него нехарактерно, улетает. Персонажи этого не узнают, но он отчитывается ВИДЯЩЕЙ.

Пустынная одежда

Перед тем, как покинуть оазис, персонажи могут пополнить снаряжение. В дополнение к обычным предметам из *Книги игрока* сообщите персонажам, что для покупки доступна пустынная одежда по цене 4 зм за комплект (двойная цена обычной одежды путешественника). Члены Жентарима могут потратить только 2 зм.

Эта одежда состоит из нескольких слоев неплотной, лёгкой ткани, деревянно-тканной маски и небольшой канистры с жидкостью для защиты от палящего солнца.

Часть 2. В пустыню

Эта часть относится к путешествию по пустыне, прежде всего от событий А к С.

Прочитайте или перефразируйте следующее, после того, как персонажи завершили свои дела в Вуэртиле.

> Путешествие по пустыне Анорох тянется медленно, в изнуряющей жаре и под палящим солнцем. Нет ни облаков в небе, ни намёка на воду на земле. Азам любит начать двигаться задолго до рассвета, когда свет полной луны превращает дюны в горы бриллиантов. Рассвет похож на великолепный разлив розового и золотого цвета над горизонтом, но вскоре палящее солнце начинает давить на вас, как молот в кузнице. По небу иногда пролетают грифы, надеясь, что кто-то умер от жары.

Вот больше информации о путешествии, которую должны узнать персонажи:

- Всего в караване четыре фургона, каждый из которых запряжён двумя верблюдами со скверным характером.
- В одном фургоне едет еда для каравана.
- В одном фургоне едет вода для каравана и партия медицинских трав.
- В одном фургоне едет груз оружия.
- В одном фургоне едет статуя Ангаррад.
- Караван двигается и спит в две смены каждый день. Движение от рассвета до полудня, сон с полудня до позднего вечеро в тени, движение от позднего вечера и до ужина. Сон после ужина и до рассвета.

Столкновение А. Воры в ночи

Пусть персонажи распределят смены караула. В полночь группа гоблинов подкрадывается к каравану. Сравните пассивную Внимательность персонажей, которые не спят, с самым низким результатом проверки Ловкости (Скрытности) гоблинов. Персонажей, чья пассивная Внимательность ниже, они застанут врасплох.

Общие черты

Сцена обладает следующими особенностями:

Освещение. Над головой полная луна, отражающаяся в песках вокруг. Дюны погружены в бледный, тусклый свет.

Местность. Рядом с дорогой песок более-менее стабилен. Когда персонажи отходят более чем на 20 футов от дороги, в крутые дюны или зыбучие пески, они входят в труднопроходимую местность.

Караван. Можно проползти под фургонами каравана или перелезть их, потратив половину скорости передвижения. Существо, стоящее за ними, имеет укрытие на три четверти.

Пфф... Это всего лишь несколько гоблинов!

Это событие нужно для того, чтобы показать персонажам гоблинов в обычных условиях. Битва должна быть быстрой, и вы можете использовать театр разума вместо тактической карты.

- ***Если гоблины обнаружены:***

> Погонщики и Азам улеглись немного поспать, а стражники встали на посты. Ночной воздух пустыни холоден и сух. Верблюжьи пауки, песчаные скорпионы, змеи и большеухие скачущие мыши выходят на ночную охоту и убивают друг друга. Они даже пытаются заползать в шатёр.
>
> Вы замечаете движение и видите, как маленькие скрытные фигуры гуманоидов подбираются к фургонам в ночи. Свет луны отражается в их оружии.

- ***Если гоблины не обнаружены:***

> Погонщики и Азам улеглись немного поспать, а стражники встали на посты. Ночной воздух пустыни холоден и сух. Верблюжьи пауки, песчаные скорпионы, змеи и большеухие скачущие мыши выходят на ночную охоту и убивают друг друга. Они даже пытаются заползать в шатёр.
>
> Ночная пустыня холодная и сухая. Вы слышите женский крик и звук клинка, рассекающего плоть. Маленькие вороватые гуманоиды забрались в фургоны и убили одну из погонщиков. Вы видите кровь, стекающую с гоблинского кинжала, столь же тёмную, как ночное небо в свете луны. Над лагерем раздаётся сигнал тревоги.

Из песков пустыни выходит недисциплинированная группа гоблинов-налётчиков. Эта группа состоит из пяти **гоблинов** и одного **босса гоблинов** верхом на **ворге**.

Гоблины бросаются к фургонам и пытаются забрать товары. Караванщики (**обыватели**) нападают на любых гоблинов, подошедших достаточно близко.

Эти гоблины были выгнаны из своих старых охотничьих земель более организованными гоблинами Злого Фруула и отчаялись. Они сражаются насмерть, не думая о тактике, и пытаются украсть все, до чего дотянутся. После того, как две трети гоблинов и босс гоблинов будут убиты, остальные попытаются сбежать.

Изменение сложности столкновения

- **Очень слабая:** Уберите босса гоблинов и гоблина
- **Слабая:** Уберите гоблина
- **Сильная:** Добавьте босса гоблинов, гоблина и варга
- **Очень сильная:** Добавьте двух боссов гоблинов и двух варгов. Уберите гоблина.

Сокровища

У гоблинов есть суммарно одна золотая монета в более мелком эквиваленте. Сделайте два броска по таблице безделушек (*Книга игрока*, с. 160-161), чтобы персонажи нашли что-то не стоящее денег на телах гоблинов.

Кроме того, персонажи находят сумку посланца, полную предметов, похожих на изогнутые полосы из бледного, плохо пахнущего дерева. Успешная проверка Интеллекта (Природа) или Интеллекта (Медицина) со Сл 8 показывает, что это ногти с пальцев ног великанов; самый маленький из них — идеальный полумесяц шириной 10 дюймов (25 см). Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 10, знает, что это ценные ингредиенты для варки *зелий силы великана*, и что они стоят 100 зм, если знать, кому продавать.

Развитие событий

Любые гоблины, захваченные персонажами, рассказывают, что у гоблинов на западе есть новый вождь. Новый вождь умён и хорошо ими управляет. Этому вождю служат и медвежатники, и хобгоблины, и другие. Эти гоблины украли деревянный ящик (с «деревянными полосками») у гоблинов с запада, но не знают, что это за полоски и имеют ли они ценность.

Остаток ночи проходит спокойно. Если персонажи успешно заметили нападение, то погонщики и Азам благодарны и утром ведут себя дружелюбно. Если персонажи не заметили гоблинов и погонщица была убита, то они очень угрюмы с утра, пока хоронят тело погонщицы в пустыне. Один из персонажей должен занять её место в качестве погонщика.

Столкновение B. Чёрные всадники на Чёрной Дороге (необязательно)

Если ваше время ограничено двухчасовым сроком этого приключения, подумайте о том, чтобы пропустить это столкновение, чтобы вам хватило времени на остальное приключение. Если у вас есть больше двух часов, эта сцена может добавить интересный в приключение элемент отыгрыша.

Когда путешествие продолжится, прочитайте или перефразируйте следующее:

Несколькими днями позже вы видите, как на горизонте движется чёрное пятно. По мере приближения оно становится всё больше и больше. Азам выглядит напряженным. «Другой караван — вероятно, Женты. Обычно я бы согласился встать лагерем с ними — вместе безопаснее. Что думаете?»

Наёмники Жентарима — гордые члены чёрной сети, и, хоть они не ищут драки, терпеть всякий вздор от персонажей не станут. Наёмников шестеро (**священник** Вокин и четыре **стража** разных видов), и их возглавляет Фазул Словис (**ветеран**). Персонажи должны решить, хотят ли они разбивать лагерь вместе с Жентами или нет.

Отыгрыш Фазула Словиса

Фазул, названный в честь старого лидера Жентарима, — человек лет тридцати. Он загорелый, с залысиной на светлых волосах и шрамом на лице от клинка. Он хорошо дисциплинирован, общителен и следит за людьми под своим началом. Он опасается непредсказуемых приключенцев, но готов работать сообща, чтобы пережить эту ночь.

Цитата: *«Давайте все успокоимся. Если вы не начнёте драку, драки не будет».*

Если персонажи решили присоединиться, они могут сделать проверку Харизмы (Убеждение или Обман), чтобы узнать полезную информацию; проверка делается с преимуществом, если персонажи предлагают поделиться едой или припасами. Члены Жентарима делают эти проверки с преимуществом. Если у вас хватает времени, то для Фазула есть замечательная возможность спросить персонажей, что происходит вокруг Лунного моря, где могли иметь место их предыдущие приключения.

Фазул Словис знает следующее:

- ***Сл 8.*** Гоблины вверх и вниз по Чёрной Дороге создавали проблемы последние несколько месяцев. Обычно Женты их подкупают или обращают друг против друга, но теперь на них не действует ни один из этих методов. А выдворить их не получается, потому что всегда находятся ещё гоблины.
- ***Сл 10.*** Там был таможенный пост, поставленный в паре дней путешествия отсюда, на краю пустыни Анорох. Он заполнен хобгоблинами, хорошо вооружёнными и бронированными. Вкупе с оборонительной позицией сражение с ними может стать слишком тяжелым. Торговцы в группе Фазула предпочли заплатить пошлину в 15 зм. Азам косится на Фазула, словно не может поверить в это.
- ***Сл 13.*** Есть банда медвежатников, гоблинов и гноллов, создающая проблемы от Чёрной Дороги и до Серых Вершин. Если караван собирается пойти этим путем в Парнаст и за его пределы, Фазул советует место для стоянки. Он говорит, что банда хорошо организована и

использует хитрые ловушки.

Столкновение C. Небесные замки и песчаные бури

На одной из дневных остановок вы замечаете, что гнетущая жара слегка отступила. Лёгкий ветерок взъерошивает шерсть верблюдов и одежды возниц. Это облегчение в ещё горячем воздухе. Кто-то указывает на юг, и вы видите облако на горизонте. Вы не видели облаков несколько дней. Кажется, оно движется к вам, и быстро!

Когда вы всматриваетесь, вы видите над облаком неровные формы, которые быстро превращаются в здания и башни. Флаги колышутся на ветру. И облако — не единственное, что быстро летит на вас: за облаком летит огромная волна поднятого в пустыне песка и пыли.

Вы оказываетесь в темной тени на несколько минут, пока летящий замок проходит над вами. Вы слышите звуки рога наверху и замок слегка поворачивает на северо-восток и тяжело забирает в сторону Серых Вершин. В это время стена клубящихся облаков продолжает подниматься и у вас остаются считанные минуты, чтобы защитить себя и караван от надвигающейся песчаной бури до того, как она поглотит вас!

Облачный замок двигается на 360 футов (110 м) за ход, или примерно 40 миль (64 км) в час. Высота его полёта — около тысячи футов (300 м). Если персонаж взлетает, чтобы попытаться приблизиться к нему, волна ветра вокруг замка отбрасывает его в сторону. Персонажи не могут попасть в замок.

Если персонажи хотят направить свои навыки на облачный замок, они могут сделать это следующим образом:

- ***Интеллект (Магия)***

Сл 10. Вы когда-то читали о таком редком феномене, известном как «облачный дворец». Это творение облачных великанов. В облачных дворцах размещают роскошные замки и сады, заполненные волшебными фруктами и серебряными фонтанами.

Сл 13. Предположительно всё держится на волшебной руне, начертание которой занимает год.

- ***Интеллект (История)***

Сл 10. Легенды говорят, что первый облачный дворец был построен богом Стронмаусом, но отец облачных великанов, Никиас, выиграл дворец в пари.

Сл 13. Среди дварфов ходят слухи, что замок облачных великанов разбился в 200 милях на юг от Мулмастера до возвышения людей. Другие слухи среди пустынных племён говорят, что разбитый облачный дворец затерялся в пустыне.

Сл 15. Есть даже слух, что в прошлом году облачный дворец был замечен где-то на западе от пустыни, в Серых Вершинах, и что в этом замешан Культ Дракона.

- ***Мудрость (Выживание)***

Сл 10. Этот шторм, похоже, вызван летящим облачным замком, но в замке наверху либо не знают об этом, либо не заботятся о проблемах маленького народца внизу (или и то, и другое!).

Сл 13. Вы должны что-то сделать, чтобы защитить себя и вагоны. С таким ветром пески разорвут всё на части! (Персонажи, преуспевшие в этой проверке, подстёгнуты к действиям и получают преимущество на первую проверку при спасении фургонов).

У персонажей есть ход на то, чтобы защитить себя, товары, погонщиков или верблюдов до того, как шторм ударит. Погонщики удивлённо глядят на дворец облачных великанов и теряют возможность действовать. Азам удивлён, но не настолько, чтобы потерять возможность действовать. Он действует сам и спасает двух верблюдов.

Дайте персонажам относительную свободу выбора того, что спасать: один из фургонов, двух верблюдов или погонщика — до того, как буря ударит (если вы считаете, что необходима проверка навыков, используйте Сл 13). Персонажи также могут использовать магию, если это необходимо, и это может позволить избежать бросков или защитить несколько вещей разом. Поощряйте умные решения вместо подхода «брось или умри». Есть 10 вещей, которые можно сохранить:

- Фургон 1 (еда)
- Фургон 2 (вода и лекарства)
- Фургон 3 (оружие)
- Фургон 4 (статуя Ангаррад)
- Три пары верблюдов, каждая из которых тянет фургон (всего восемь, но Азам спасает двух)
- Погонщик каждого из фургонов (три, исключая Азама, который может спасти себя. Может быть меньше трёх, если одна из погонщиков умерла ранее в столкновении с гоблинами)

Вот некоторые из вещей, которые могут сделать персонажи, чтобы спасти фургоны, верблюдов или погонщиков. Пусть ваши игроки творчески используют навыки, магию или инструменты. Поощряйте их отыгрыш:

- Используйте проверку Силы (Атлетика), чтобы поднять статую из вагона и сдвинуть её так, чтобы её не занесло песком и она не потерялась.
- Используйте проверку Интеллекта (Магия), чтобы понять, что замок показывает, что лучший способ уклониться от шторма — направить фургон на юго-запад, чтобы он смог выдержать ветер.

- Используйте проверку Интеллекта (История), чтобы вспомнить отчёты некоторых из первых исследователей пустыни Анорох. Они выбрасывали припасы на землю и накрывали их фургоном, заваленным набок.
- Используйте проверку Мудрости (Уход за животными), чтобы направлять верблюдов так, чтобы они не тонули в песке.
- Используйте проверку Мудрости (Медицина), чтобы понять, что пропитанный водой плащ на мордах верблюдов позволит им пережить бурю.
- Используйте проверку Мудрости (Выживание), чтобы найти пересохшую реку для укрытия вас и погонщика.
- Используйте проверку Харизмы (Запугивание), чтобы заставить одного из погонщиков укрыться.
- Используйте заклинание *дружба с животными*, чтобы спасти верблюдов.
- Используйте заклинание *очарование личности* или *приказ*, чтобы заставить погонщика укрыться.
- Используйте заклинание *сотворение воды*, чтобы сделать мокрую тряпку для спасения верблюда или погонщика от удушья.

У персонажей не хватит времени, чтобы спасти всех до того, как шторм ударит. Как только персонажи решили, что будут делать, прочитайте следующее, предварительно поправив (например, если персонажи защитили все вагоны, не читайте часть про них):

> Иссушающий воздух и жгучий песок налетает на караван. Песок свистит в воздухе, обрывая обнажённую кожу и раздирая швы и рукава вашей одежды.
>
> Где-то в ослепляющем шторме вы слышите крик человека и ужасающий крик умирающего верблюда. Где-то в аду летающего песка вы слышите звук рвущейся на фургонах парусины под натиском шторма. Ветер воет всё громче и громче, и вот остается единственный звук — звук бури, которая вот-вот вас накроет!

В центре песчаной бури персонажи должны пройти спасбросок Телосложения со Сл 13. Персонажи, одетые в пустынную одежду, совершают этот бросок с преимуществом, а одетые в тяжёлую броню — с помехой. Персонажи, провалившие спасбросок, получают один уровень истощения.

Кроме того, песчаная буря наносит дробящий урон 7 (2к6) всему и всем, кто не защищен от бури. Этого урона недостаточно, чтобы убить верблюда, но этого хватает, чтобы он взбесился от боли и страха и убежал в пустыню.

Прочитайте следующее:

> Вы чувствуете, что буря вот-вот выдернет вас из песка и унесёт, но тут погода стихает. Песок падает с небес, и солнечный свет снова освещает всё вокруг. Однако теперь всё выглядит по-другому: дюны и холмы песка полностью поменялись. Всего за несколько минут ужасающая сила пролетавшего дворца великанов поменяла ландшафт пустыни.

К этому моменту всё, что не смогли спасти персонажи, унесло ветрами, погребено песками в неизвестном месте или разорвано ветрами. Азам и два его верблюда выжили. Он горюет по своим друзьям, но недолго, потому что знает, что сможет выжить, только продолжая путь. Если персонажи хотят совершить продолжительный отдых, Азам предупреждает, что судьба против них, и они могут попасть в засаду, пока отдыхают. Лучше будет передохну́ть в Серых Вершинах. Если персонажи настаивают, он соглашается.

Обычно требуется два верблюда, чтобы тащить фургон, но караван может двигаться с одним верблюдом на фургон, хоть и медленно. Персонажи должны посмотреть, что осталось, и продолжить двигаться. Если персонажи решили не спасать статую, это полностью их право.

Ой-ой, мало игроков?

Если у вас только три персонажа, вы можете дать им спасти больше целей, как если бы за столом было семь персонажей, или вы можете соединить несколько целей в одну. Хорошая новость в том, что чем меньше персонажей, тем больше им заплатят за доставку товара, так что этим достигается баланс.

Столкновение D. Пошлина

Азам не хочет делать продолжительный отдых в этот момент, но сдаётся, если персонажи настаивают. Он знает, что Парнаст всего лишь в двух днях пути и лучше отдохнуть после того, как караван выберется из пустыни. Это значит, что персонажи с одним уровнем истощения от песчаной бури сохраняют этот уровень истощения. С учётом потерь пустыня становится всё опаснее; то, что осталось от каравана, слишком уязвимо, и стоит выбраться из пустыни как можно быстрее.

Общие черты

Пост имеет следующие особенности:

Высота. Пост имеет 15 футов в высоту, 30 футов в ширину и естественные препятствия в виде гор с каждой стороны. Стена предоставляет существам наверху половину укрытия (бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости).

Конструкция. Пост имеет наспех сделанную, шаткую конструкцию, дающую, однако, лёгкую защиту. Каждый 5-футовый участок стены имеет КД 16, 30 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

Ворота. Ворота имеют более слабую конструкцию, чем остальная стена, и были повреждены

бурей. Каждый 5-футовый участок ворот имеет КД 13, 10 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

Чучела хобгоблинов. В бою становится очевидно, что многие из хобгоблинов просто не двигаются. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 10 позволяет заметить, что из доспехов сыплется песок и торчат палки. Любой персонаж может без проверки понять, что они ненастоящие, приблизившись на 15 футов к одному из них.

Пост

После того, как персонажи собрали все припасы, которые смогли, через час путешествия они встречают следующее:

> Все дни путешествия вы видели, как горы приближаются к вам, но сегодня вы наконец добрались до более щадящей местности. Вы видите деревья в горах и облака над ними. По мере приближения к горам вы видите, как предгорья образуют пустынные бесплодные земли, а Чёрная Дорога крутится вокруг них.
>
> Спустя часы пути по горам Чёрная Дорога спускается в крутой каньон. Впереди дорогу перекрывает грубая каменная стена с железными воротами. Несколько широкоплечих, грубых, бронированных гуманоидов двигаются вперёд-назад по стене. С этой фортификацией они владеют дорогой и проходом на запад. Вы видите, что над зубцами реет выцветшее, рваное знамя с хищным черепом какого-то отвратительного клыкастого существа.
>
> Вы, конечно, можете рискнуть и развернуть потрепанный и ослабленный караван обратно в пустыню и попытаться найти другой маршрут...

Знамя изображено в **Раздаточном материале 3**. Азам удивлён тем, что кто-то посмел заблокировать Чёрную Дорогу — несомненно, Жентарим не потерпит этих существ. (Даже если караван столкнулся с Жентаримом и услышал слухи, едва ли Азам считал, что это правда!). Он не может заплатить пошлину — у него нет золота, и он надеялся продать товар в Парнасте. Азам также не хочет возвращаться в пустыню.

Здесь придётся выбирать из двух зол, и опасно выглядеть уязвимыми.

Персонажи, желающие разведать местность у поста, могут это сделать; хобгоблины на стене стреляют по персонажам, только если те атакуют (или пытаются обойти стену). Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 13, отмечают, что на посту, возможно, дюжина хорошо бронированных хобгоблинов, и хоть конструкция не кажется надёжной, она даёт хорошую защиту. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 говорит о другом: многие из хобгоблинов на стене не двигаются. Они или необычайно дисциплинированные, или не настоящие.

В зависимости от того, как персонажи хотят справиться с этой задачей, перейдите к Столкновению D1, чтобы заплатить пошлину, Столкновению D2, чтобы сразиться с хобгоблинами, или Столкновению D3, чтобы обойти пост. См. **Дополнение для Мастера: Схема приключения**.

Даже если персонажи согласятся оплатить пошлину, хобгоблины отправляют весточку авангарду Злого Фруула, и медвежатники-налётчики нападают на караван (столкновение D3).

Столкновение D1. Оплата пошлины

Когда караван персонажей доберется до Поста, прочитайте следующее:

> Когда вы приближаетесь к перекрывшей каньон стене, вы видите, что песчаная буря, накрывшая вас, не пощадила и эту область. Разорванные знамена свисают с шестов, многие из которых повалены, и часть укреплений сорвало со стены. Дюжина бронированных хобгоблинов стоит, не двигаясь, вдоль стены, когда караван подъезжает к ней. В стороне вы видите, как стервятники пируют несчастным, не пережившим песчаную бурю.
>
> Когда вы проезжаете в 60 футах от стены, низкорослый, широкоплечий гуманоид поднимается на краю стену над зубцом. У него тёмно-оранжевая кожа, злобные желтые глаза и грубый вид; это определенно хобгоблин.
>
> «Вы проходите через владения Злого Фруула и должны заплатить за проезд!» — кричит он вам. — «Только золото или кровь откроют ворота!»

Если персонажи поговорят с хобгоблином, вот что им скажут:

- Пост здесь уже несколько десятков дней.
- Они работают на «Злого Фруула». Это умный, жестокий и исключительно сильный холмовой великан.
- Флаг над постом — это знамя Злого Фруула.
- Плата составляет 15 зм или двух верблюдов (одного верблюда, если в группе осталось только два).

Если для этого столкновения используется карта с миниатюрами, Мастеру настоятельно рекомендуется поставить миниатюры для соломенных хобгоблинов.

Капитан хобгоблинов носит *наручи стрельбы из лука* и наносит дополнительно 2 единицы урона дальнобойными атаками. Капитан хобгоблинов ведет себя яростно и дерзко, но песчаная буря унесла жизни большинства его солдат, и осталось всего три **хобгоблина** на охране заставы, пока не прибудут подкрепления. Капитан приказал своим войскам наспех сделать из оставшихся доспехов семь **соломенных хобгоблинов**, чтобы пост выглядел полностью защищенным.

Капитан очень жаден и, несмотря на неравенство сил, позволит каравану пройти только за 15 зм или двух верблюдов (или одного, если их осталось только два).

Если персонажи согласны заплатить пошлину, хобгоблины спускаются к воротам, чтобы принять плату, перед тем, как открыть их. Если персонажи платят пошлину, прочитайте следующее и перейдите к Столкновению D3. Помните, что требуется по крайней мере один верблюд, чтобы вытащить фургон.

Хобгоблин насмехается над вами от того, что заставил вас заплатить, и снова взбирается на укрепления. Вскоре после этого ворота поднимаются, открывая проход. Вдалеке вы видите зелень, кажется, обещающую конец этого мучительного путешествия по пустыне.

Если персонажи не согласны, он позволяет им повернуть назад без проблем, но издевается и говорит, что Злой Фруул в любом случае получит свою плату. Перейдите к Столкновению D3, так как часть орды Злого Фруула следует за караваном и собирается устроить засаду.

Столкновение D2. Сражение с хобгоблинами

Если дело доходит до драки, хобгоблины дают волю своей жажде крови и рвутся через ворота. Они сражаются до смерти и наслаждаются славной битвой после длительного застоя в обороне.

Сокровища

Если персонажи побеждают хобгоблинов, они находят на гоблинском посту 49 зм мелкими монетами. Они также находят небольшое гнездо, без птиц, но с инструментами писаря. Пепел от предыдущих сообщений находится в небольшой незажженной жаровне в комнате. Там также находится окровавленный набор кольчужных доспехов с выжженным на них символом кулака и меча Ордена Перчатки (это обычные доспехи стоимостью 30 зм). Так же они находят пару *наручей стрельбы из лука* и затейливо вырезанный короткий лук работы лесных эльфов (это обычный лук стоимостью 25 зм) — призовой трофей одного из капитанов (заметьте, что персонажи не могут сражаться одновременно с хобгоблинами на заставе и с медвежатниками, так что *наручи стрельбы из лука* и другие сокровища они находят только один раз).

Развитие событий

Если персонажи победили хобгоблинов, они могут отдохнуть на посту и двинуться в путь. Продолжайте приключение.

Изменение сложности столкновения

- Очень слабая: уберите капитана хобгоблинов и двух хобгоблинов. Добавьте трёх гоблинов.
- Слабая: уберите хобгоблина, добавьте гоблина.
- Сильная: добавьте двух хобгоблинов.
- Очень сильная: добавьте капитана хобгоблинов, уберите хобгоблина.

Столкновение D3. Заплатите или обойдите

Если персонажи предпочтут поискать обходной путь, они могут это сделать. Успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл 14 поможет персонажам через пару часов найти извилистую тропу, ведущую на другую сторону каньона.

Если персонажи не смогли пройти проверку, их фургон застревает в песках, и они вынуждены провести ещё одну ночь на дороге. Если персонажи не спасли вагон с водой или не могут создать воду магией, в караване заканчивается вода. Персонажи должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 или получить уровень истощения. Персонажи, одетые в тяжёлую броню, совершают этот спасбросок с помехой, а персонажи, одетые в пустынную одежду или имеющие сопротивление к огню – с преимуществом. Если у них совсем кончилась вода, то они продолжают путь с нормальной скоростью, так как верблюды могут идти и без воды, но выжившие погонщики страдают от обезвоживания.

Если персонажи заплатили за проход, они проходят пост без проблем, но хобгоблины посылают скрытную женщину-**гоблина**, чтобы она следовала за вагоном и организовала засаду. Во время пути персонажи с пассивной Внимательностью 14 или выше замечают блеск с вершины одного из ближайших утёсов.

Блеск исходит от грубой подзорной трубы (не имеющей никакой ценности для приключенцев, кроме как в качестве безделушки) гоблинской разведчицы, которая лежит на вершине утеса и наблюдает за теми, кто не заплатил дань на заставе, или следует за караванами, которые заплатили дань, чтобы спланировать засаду на них. Разведчица сбегает, если её заметят, и прячется в каньоне.

Если персонажи преследуют гоблина, то нужно подняться по утёсу на 65 футов вверх по стене каньона, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы добраться до позиции гоблина. Для большинства персонажей подъём по склону займёт два полных раунда, чего гоблину хватит с лихвой для смены позиции.

Прочитайте или перефразируйте следующее, если разведчица убегает:

Голые утёсы бесплодных земель заканчиваются, и вас приветствует ощущение влаги в воздухе и вид зелени

вокруг. Впервые за несколько дней вы видите над головой какую-то другую птицу, кроме стервятника!

Эта птица — **кровавый ястреб**, несущий сообщение от хобгоблинов, которым заплатили в Столкновении D1. Ястреб летит на высоте 50 футов над персонажами. Успешная проверка Интеллекта (Природа) со Сл 10 даёт понять, что это кровавый ястреб, существо, часто приручаемое для нападения или отправки сообщений. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 13 раскрывает, что у ястреба действительно есть привязанное к лапке сообщение. Если персонажи пытаются сбить ястреба, они могут попытаться, но после первой атаки он использует Уклонение и улетает.

Если персонажи перехватывают сообщение кровавого ястреба, то медвежатники в следующем бою не готовы к встрече и легко могут быть застигнуты врасплох. Если персонажи разыщут сбитого ястреба, они находят **Раздаточный материал 4**, прикреплённый к его ноге.

По мере продвижения по Чёрной Дороге персонажи оказываются в предгорьях Серых Вершин и сталкиваются с ещё одним традиционным препятствием. Прочтите следующий текст вслух:

Путь, по которому вы идёте, проходит через области небольших лесов и начинает забираться в холмы. Дорога сужается и проходит через ущелье с отвесными стенами из крошащегося серого камня, покрытого мхом. На вершине холма вы видите океан деревьев и толстых кустарников. Несколько упавших серых камней лежат на траве в стороне от дороги.

- ***Сообщение кровавого ястреба перехвачено:***

Это выглядит как место, описанное в письме у ястреба. Когда вы ненадолго останавливаетесь на вершине холма, вы замечаете, как крепкий медвежатник проходит вдоль дороги, и слышите звук рубки деревьев. Судя по всему, вы застали налётчиков врасплох.

В этот момент персонажи могут устроить засаду на неподготовленных налётчиков, если захотят. Если они так и делают, медвежатники не на постах, и только два ствола деревьев преграждают путь.

- ***Сообщение кровавого ястреба не перехвачено:***

Когда вы начинаете взбираться на холм по узкой тропке, из леса выскакивает медвежатник. «Мы заберём ваш караван и отнесем Злому Фруулу, а вашу кровь сожжем во имя Хруггека!» Он ревёт и сильно бьёт по дереву, и с оглушительным треском по узкой дороге начинает катиться огромное бревно!

На вершине холма стоит **вождь медвежатников [bugbear chief]**. Она радуется каждому сбитому бревном и наслаждается убийством добравшихся до вершины. В лесах на вершине **медвежатник [bugbear]** и **ворг** пытаются спрятаться от персонажей среди листвы, которая слегка их скрывает [lightly obscures]. На предводительнице медвежатников надеты *наручи стрельбы из лука*, добавляющие ей 2 единицы урона стрелковым атакам.

Дорога шириной 20 футов и длиной 70 футов взбирается на холм с глубокой колеёй от фургонов, что делает ее идеальным местом для того, чтобы катить на взбирающихся брёвна. С учётом узости прохода местность здесь считается труднопроходимой (тратится в два раза больше очков передвижения), если по ней взбираться вверх.

Вокруг дороги растёт высокая трава и лежат огромные камни, которые трудно пересечь. Из-за труднопроходимой местности и того факта, что нужно поднятся по крутому склону горы, стоимость перемещения утраивается (3 фута скорости за 1 фут движения, или 15 футов за одну клетку). Трава слегка прикрывает [lightly obscures] всех Маленьких или Средних существ, лежащих на земле.

На вершине холма есть несколько деревьев, дающих половинное укрытие. Медвежатники укрываются за ними, если атаковать их издали.

Медвежатники скатывают вниз по дороге шипованные стволы деревьев, как только персонаж проходит половину пути, в ход инициативы одного из медвежатников. Ствол дерева катится по дороге в свой ход и падает у подножия холма, превращая область 5 на 10 футов в труднопроходимую местность (и таким образом создавая всё большую и большую область труднопроходимой местности у подножия холма). Любой персонаж на дороге должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, иначе он получает дробящий урон 7 (2к6) и падает ничком. Персонажи, преуспевшие в спасброске, получают только половину урона. Верблюды не могут избежать шипованных брёвен, и если приключенцы подходят с верблюдами и фургонами, то Азам отводит их от боя.

Сокровища

Разведчица гоблинов роняет и разбивает кустарную подзорную трубу, делая ее бесполезной и ничего не стоящей. Если персонажи побеждают медвежатников, они находят у них суммарно 49 зм, в основном медными и серебряными монетами. Также у них есть сложные чертежи других ловушек, которые должны останавливать путешественников на дороге; это показывает, что медвежатники выполняют приказ очень умного и хитрого лидера.

Персонажи находят комплект замысловатой кольчужной брони, которая когда-то была красива, но с неё соскоблили позолоту и выковыряли драгоценные камни. Символ Альянса Лордов в

виде короны и круга всё ещё виден на наплечниках. Кольчуга служит обычным доспехом (стоимостью 30 зм). На теле одного из медвежатников они также находят красивый короткий лук гномьей работы (это богатый коротий лук стоимостью 25 зм) и пару *наручей стрельбы из лука* (заметьте, что персонажи не смогут сразиться как с хобгоблинами на заставе, так и с этими медвежатниками, так что *наручи стрельбы из лука* и остальные сокровища можно найти лишь единожды).

Изменение сложности столкновения

- ***Очень слабая:*** Уберите вождя медвежатников.
- ***Слабая:*** Уберите вождя медвежатников, уберите ворга, добавьте гоблина.
- ***Сильная:*** Добавьте медвежатника.
- ***Очень сильная:*** Добавьте вождя медвежатников, уберите ворга.

Заключение. Добро пожаловать в Парнаст

Прочитайте или перефразируйте следующее:

Ваше путешествие продолжается, и скоро вы достигаете предгорий Серого Пика. Вы ставите лагерь последний раз, прежде чем наконец достичь Парнаста. Вы идёте осторожно, стараясь не потерять то немногое, что вам удалось сохранить.

Примерно в полдень следующего дня вы добираетесь до небольшого городка Парнаста и видите, что несколько горожан приходят встретить ваш несчастный караван.

Народ Парнаста не доверяет вам, пока вы не доставите статую в Святилище Секир. Если персонажи решат сделать это в первую очередь, Азам отвезёт фургон со статуей в маленькое деревянное здание служителей Святилища. Возле святилища персонажи чувствуют запах свежего хлеба, и желудки особенно голодных урчат, почувствовав что-то большее, чем занесённые песком пайки.

Статуя доставлена

В Святилище Секир вас приветствует Чандра Стол, полуэльф и последовательница Майликки. Если персонаж сохранили статую и доставили её, она благодарит их, и, как только статуя будет установлена, платит персонажам 50 зм и предлагает еду и ночлег в святилище на одну ночь.

Полуэльфийская жрица Чандра тихо благодарит вас. «Мы очень благодарны храбрецам, которые осмелились пройти по Чёрной Дороге, чтобы доставить нам статую нашей богини. Жаль, что столь нужные нам припасы унесла буря, но теперь, с Её помощью, всё наладится». Она мило и вежливо улыбается вам. «Пожалуйста, примите нашу благодарность», — говорит она, протягивая маленький кошель из чёрного бархата, полный монет. «И позвольте нам растопить баню. Вы можете остаться на обед, и мы дадим вам убежище на ночь. Сейчас будет тяжело найти комнату в городе». Когда вы осматриваетесь вокруг, по лицам свидетелей кажется, что жрица не говорила таких слов годами.

Отыгрыш Чандры Стол

Чандра, женщина-полуэльф, находится в Парнасте полгода, но жила вдали от деревни годами. До недавних пор она иногда приходила в деревню, чтобы сделать небольшие подношения Майликки (хлеб, ягоды и небольшие пожертвования), но избегала быть увиденной из-за присутствия Культа Дракона. Однако после победы над ними она поселилась в святилище. Она очень спокойна; она редко разговаривает и обычно пожимает плечами вместо ответа на вопрос, кроме слов «да» или «нет».

Цитата: *«Да».*

Статуя не доставлена

Если персонажам не удалось спасти статую, Чандра Стол приветствует их вежливо, но не платит.

«Мы надеялись, что вы привезёте статую Богини. Я понимаю, что опасности Чёрной Дороги суровы. Парнаст благодарен за доставленные припасы. Надеюсь, ваши будущие путешествия пройдут спокойнее».

Если персонажи привезли еду, лекарства или оружие в Парнаст, Рагнар Красный Зуб выходит к персонажам из толпы.

После ухода жрицы большой, покрытый шрамами мужчина с грубыми чертами лица и длинной гривой светло-русых волос подходит к вашей группе.

«Вы приключенцы, которые доставили припасы в город. Мы даже не знаем как вас благодарить. Мы собрали вам небольшое вознаграждение». Он плотно прижимает мешочек с монетами к вашей ладони. «Я — Рагнар Красный Зуб, хозяин “Золотой Кружки”. У меня нет для вас комнаты, кроме конюшен, но заходите пропустить по кружечке за счет заведения и рассказать свою историю о путешествии народу».

Отыгрыш Рагнара Красного Зуба

Во время оккупации Парнаста Рагнар получал взятки от лидеров культа и скрывал их необычные дела в Парнасте. Хоть его и хотели изгнать, ему удалось убедить жителей в том, что он действовал для блага Парнаста.

Рагнар — высокий, крепко сложенный мужчина, с огромными бакенбардами, кажущийся слишком дружелюбным.

Цитата: *«Что я могу предложить вам, путники? Я мигом пошлю мальчонку с лучшим, что есть в моей скромной таверне».*

Прощание с Азамом

Азам расстается с персонажами и говорит, что у них всегда будет друг на Чёрной Дороге.

Азам смотрит на группу проницательным взглядом. «Вы неплохо справились». Он ухмыляется и поглаживает свои усы. «Я бы вновь отправился с вами в путь. Знайте, теперь у вас есть друг на Чёрной Дороге. Я останусь здесь, пока не наберётся достаточно товаров на еще один караван. Хочу ненадолго убраться подальше от песка. Вы только... берегите себя. Судя по тому, что мы видели и слышали, похоже, у вас скоро появятся проблемы побольше».

Сокровища

Персонажи получают 50 зм за успешно доставленную статую ИЛИ 50 зм за доставку провианта

(но не то и другое). Наконец, торговец в городе хочет купить ящик с ногтями великанов за 100 зм (приключенцы не могут использовать их для приготовления *зелья силы великана*).

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены для в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Гоблин-налётчик	50
Босс гоблинов	200
Ворг	100
Ветеран	700
Священник	450
Страж	25
Капитан хобгоблинов	700
Хобгоблин	100
Вождь медвежатников	700
Медвежатник	200

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Доставить статую	150

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **450 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **600 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Сокровища гоблинов-налётчиков	1
Сокровища хобгоблинов ИЛИ медвежатников	49
Колечный доспех	30
Хорошо сделанный короткий лук	25
Плата за статую	50
ИЛИ Плата за припасы	50
Ногти	100

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Наручи стрельбы из лука

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Это массивные наручи с изображёнными на них шестиугольниками. По ним нельзя сказать, кто их создал.

Кроме того, шестиугольники светятся синим на холоде и оранжевым на жаре. Носитель способен выдержать температуру от -20°F (-29°C) до 120°F (49°C). Описание предмета можно найти в **Раздаточном материале 5**.

Время простоя

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Сезонные награды

В этом приключении персонажи получают следующие награды.

Друг на Чёрной Дороге. Вы помогли караванщику Азаму преодолеть опасности Чёрной Дороги. Если вам нужно будет быстро пересечь Чёрную Дорогу, Азам один раз сделает это бесплатно для вас.

Награда Мастера

Вы получаете **150 опыта, 75 зм** и **пять дней простоя** за проведение этой сессии.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

Азам. Торговец, хозяин каравана и член Альянса Лордов. Азам путешествует с персонажами через всё приключение.

Хсинг. Псевдодракон, служащий шпионской сети Альянса Лордов. Он появляется, чтобы отправить приключенцев вместе с Азамом в Парнаст, где они будут нужны для отражения угрозы великанов.

Фазул Словис. Лидер группы наемников Жентарима, он помогает персонажам защитить Азама и его караван на ночь. В обмен он хочет доброй беседы и может предупредить персонажей об опасностях впереди.

Чандра Стол. Тихая женщина-полуэльф, последователь Майликки. Чандра платит персонажам за доставку статуи в Святилище Секир и предоставляет кров на одну ночь в конце приключения.

Рагнар Красный Зуб. Крепкий человек, коренной житель Парнаста, Рагнар платит персонажем за припасы, которые они привезли, если статуя не пережила приключение.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Босс гоблинов

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспехов 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 21 (6к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	10 (+0)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Мультиатака. Гоблин совершает две атаки скимитаром. Вторая атака совершается с помехой.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Реакции

Перенаправление атаки. Если существо, видимое гоблином, нацеливается на него атакой, гоблин выбирает другого гоблина в пределах 5 футов от себя. Эти два гоблина меняются местами, и целью становится выбранный гоблин.

Верблюд

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 9
Хиты 15 (2к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Чувства пассивная Внимательность 9
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4).

Ветеран

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6+3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Вождь медвежатников [вождь багбиров]

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспехов 17 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки Выживание +3, Запугивание +2, Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Сердце Хруггека. Медвежатник совершает с преимуществом спасброски от испуга, отравления, очарования, ошеломления, паралича и сна.

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Мультиатака. Медвежатник совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 12 (2к8 + 3).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3) от рукопашной атаки или колющий урон 6 (1к6 + 3) от дальнобойной атаки.

Ворг

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспехов 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Навыки Внимательность +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Гоблинский, язык Воргов
Опасность 1/2 (100 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Ворг совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Гоблин

Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально-злой

Класс Доспехов 15 (кожаный доспех, щит)
Хиты 7 (2к6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Навыки Скрытность +6
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Ловкий побег. Гоблин может в каждом своём ходу бонусным действием совершать действие Засада или Отход.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к4 + 2).

Капитан хобгоблинов

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспехов 17 (полулаты)
Хиты 55 (6к8 + 12)[a]
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 10 (3к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Мультиатака. Хобгоблин совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Попадание: колющий урон 9 (2к6 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4). Заметьте, что капитан хобгоблинов носит *наручи стрельбы из лука*.

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда невраждебные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

[a] У стандартного капитана хобгоблинов 39 (6к8 + 12) хитов. В этом модуле капитан хобгоблинов немного нестандартный (носит короткий лук и *наручи стрельбы из лука*), так что, возможно, и значение хитов у него намеренно завышено. Но кости хитов авторы модуля почему-то не пересчитали. Среднее значение 6к8 + 12 — это 39, а не 55.

Кровавый ястреб

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 12
Хиты 7 (2к6)
Скорость 10 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Навыки Внимательность +4
Чувства пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острое зрение. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Ястреб совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник ястреба.

Действия

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Медвежатник [Багбир]

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспехов 16 (шкурный доспех, щит)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Навыки Скрытность +6, Выживание +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда медвежатник попадает им (уже включено в атаку).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох существо и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к8 + 2).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4). Заметьте, что медвежатник носит *наручи стрельбы из лука*.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4).

Священник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Медицина +7, Религия +4, Убеждение +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Божественная слава. Священник может бонусным действием потратить одну ячейку заклинания, чтобы его рукопашные атаки оружием магическим образом причиняли цели при попадании дополнительный урон излучением 10 (3к6). Это преимущество длится до конца текущего хода. Если священник потратит ячейку 2 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень выше 1.

Использование заклинаний. Священник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:
Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]
1 уровень (4 ячейки): *лечение ран* [cure wounds], *направленный снаряд* [guiding bolt], *убежище* [sanctuary]
2 уровень (3 ячейки): *божественное оружие* [spiritual weapon], *малое восстановление* [lesser restoration]
3 уровень (2 ячейки): *духовные стражи* [spirit guardians], *рассеивание магии* [dispel magic]

Действия

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 3 (1к6).

Страж

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Хобгоблин

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспехов 18 (кольчуга, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки Гоблинский, Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

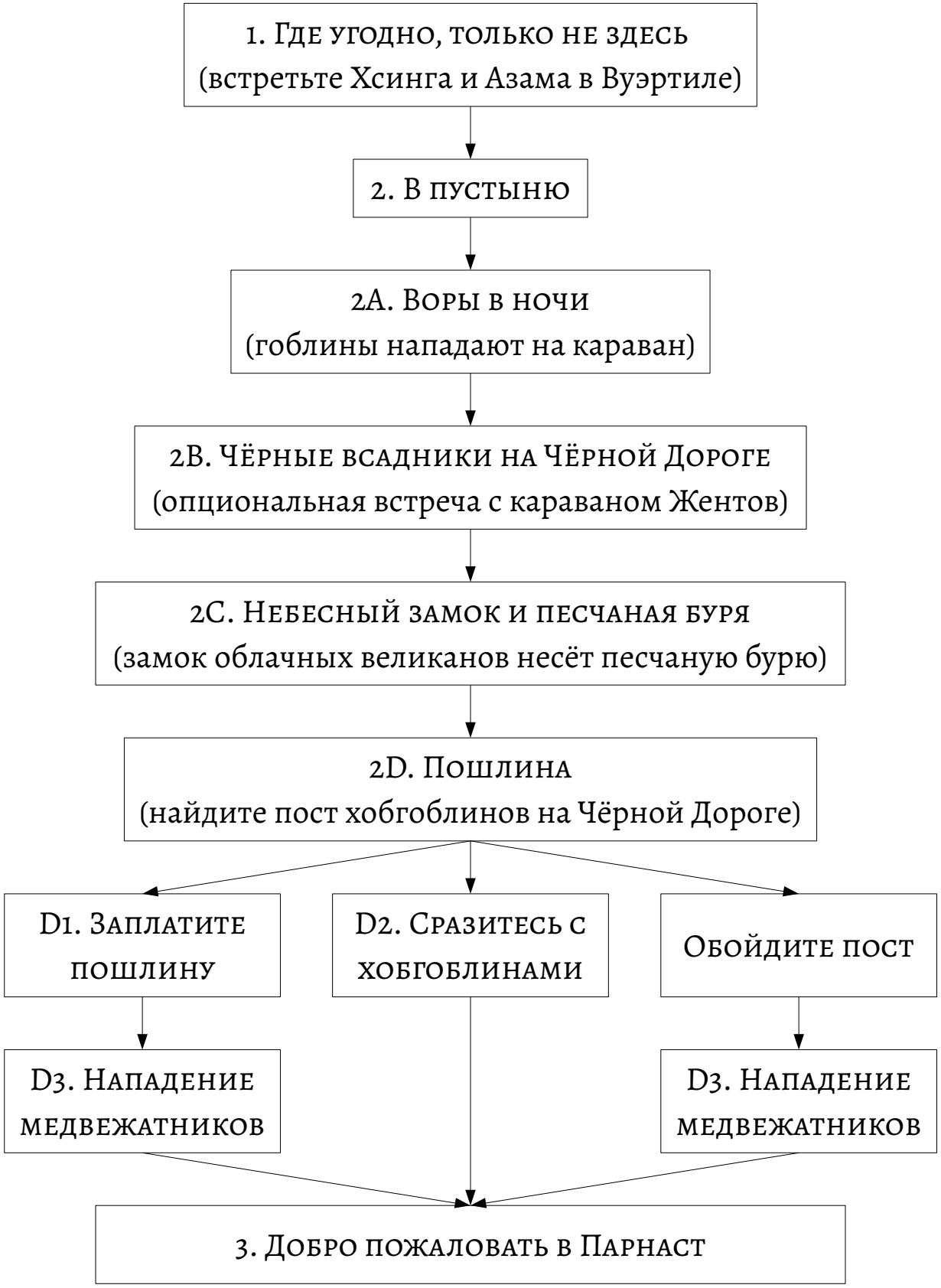
Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин может причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по которому он попал атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

Действия

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к8 + 1), или рубящий урон 6 (1к10 + 1), если используется двумя руками.

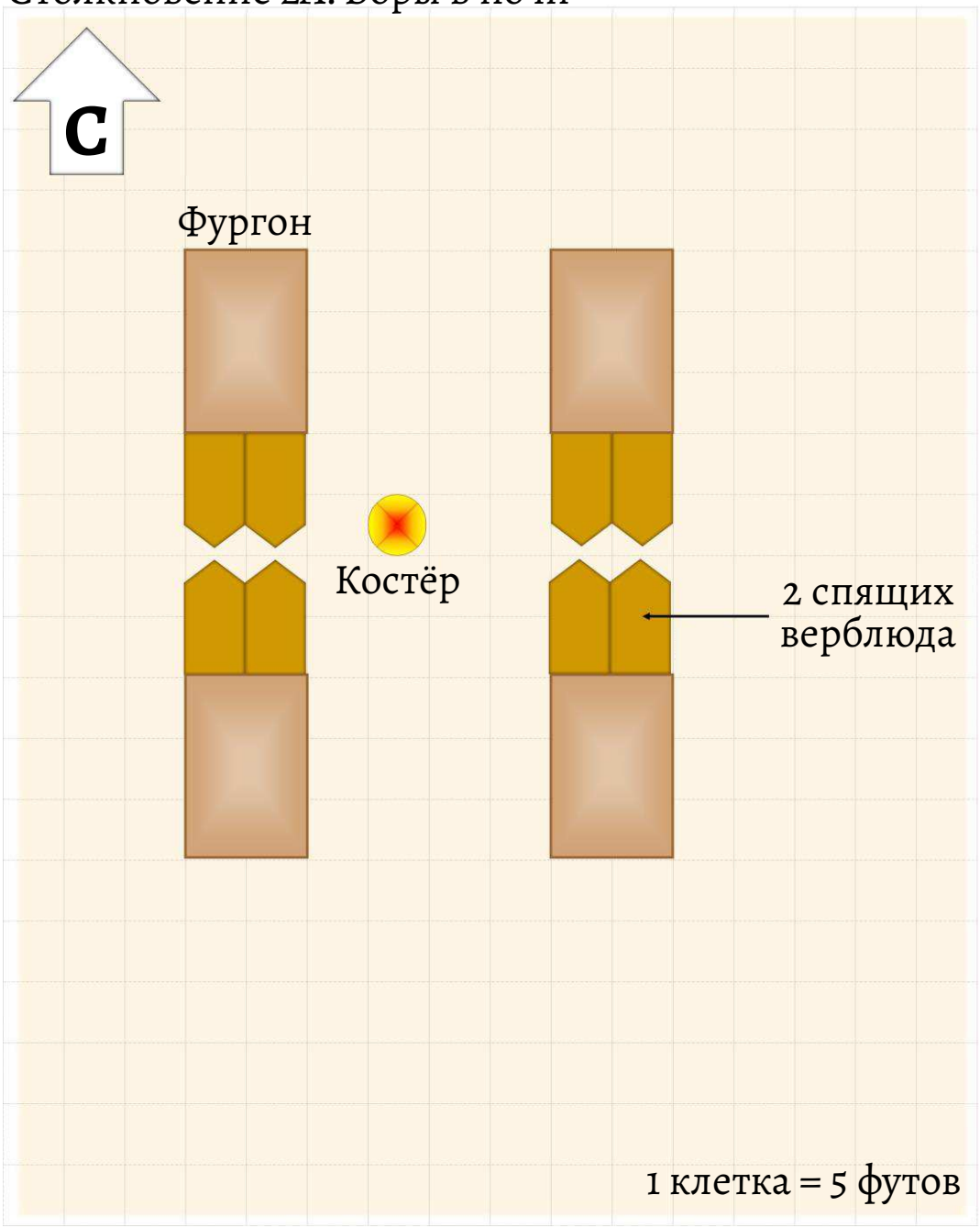
Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).
Если отряд слабый или очень слабый, то капитанов хобгоблинов нет, и хобгоблин носит *наручи стрельбы из лука*, так что добавьте ещё +2 к урону.

Дополнение для Мастера: Схема приключения


1. Где угодно, только не здесь
(встретьте Хсинга и Азама в Вуэртиле)
2. В пустыню
2A. Воры в ночи
(гоблины нападают на караван)
2B. Чёрные всадники на Чёрной Дороге
(опциональная встреча с караваном Жентов)
2C. Небесный замок и песчаная буря
(замок облачных великанов несёт песчаную бурю)
2D. Пошлина
(найдите пост хобгоблинов на Чёрной Дороге)
D1. Заплатите пошлину
D2. Сразитесь с хобгоблинами
Обойдите пост
D3. Нападение медвежатников
D3. Нападение медвежатников
3. Добро пожаловать в Парнаст

Дополнение для Мастера: Воры в ночи, карта

Столкновение 2А: Воры в ночи

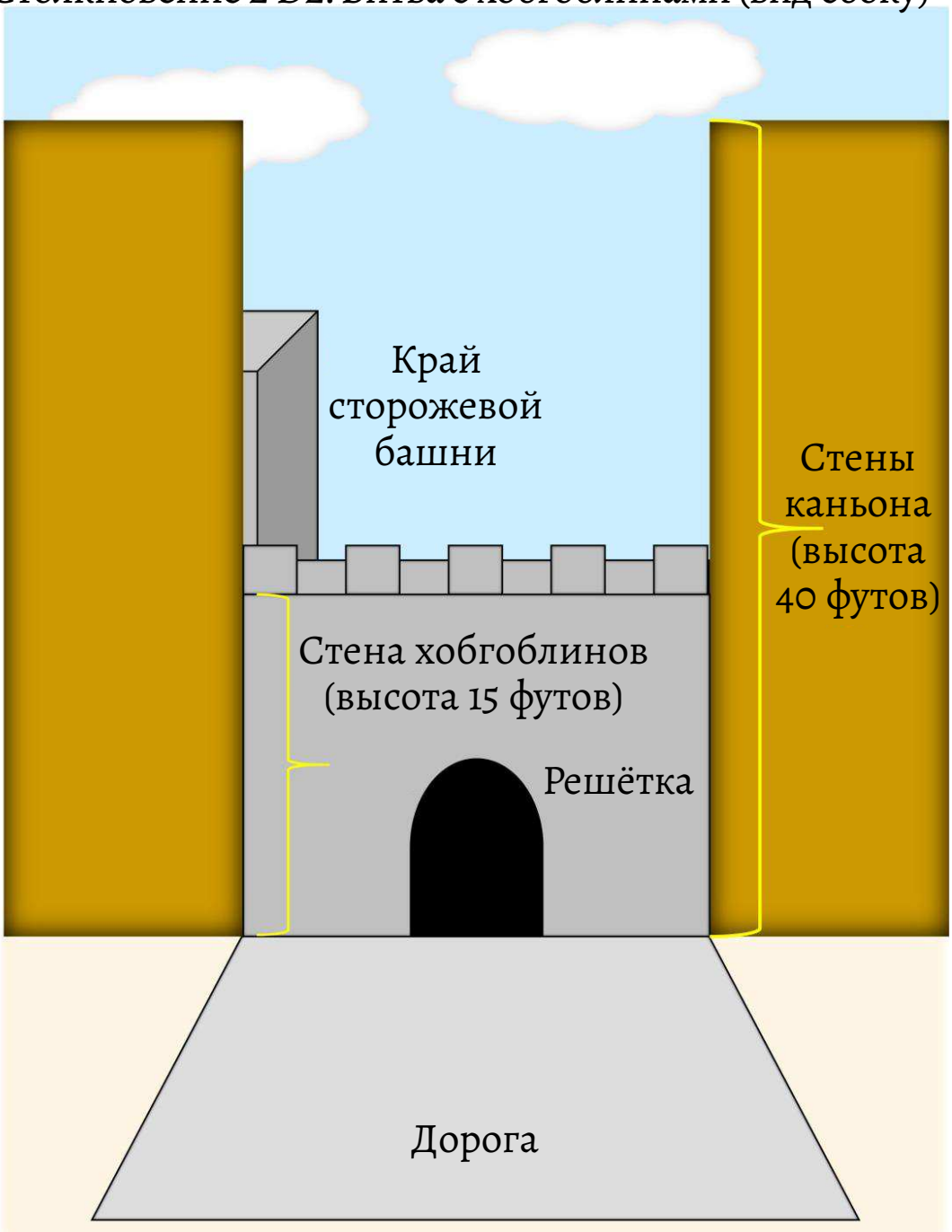


Дополнение для Мастера: Карта поста (вид сверху)

Столкновение 2 D2: Битва с хобгоблинами

Дополнение для Мастера: Карта поста (вид сбоку)

Столкновение 2 D2: Битва с хобгоблинами (вид сбоку)



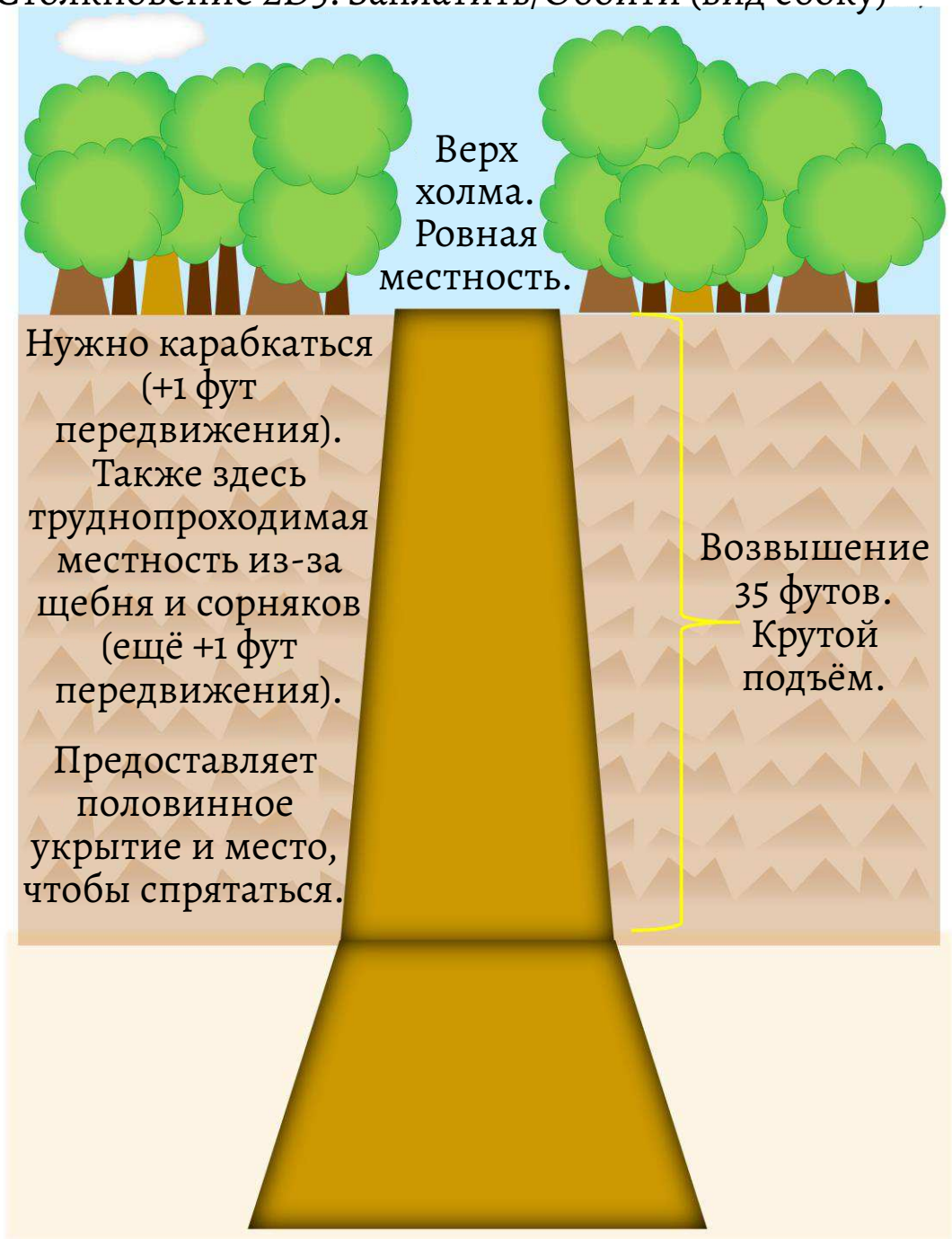
Дополнение для Мастера: Карта засады медвежатников (вид сверху)

Столкновение 2D3: Заплатить/Обойти

Лес, предоставляющий укрытие
Лес, предоставляющий укрытие
К западу от этой линии нормальная местность.
Нужно карабкаться (+1 фут передвижения). Также здесь труднопроходимая местность из-за щебня и сорняков (ещё +1 фут передвижения).
Предоставляет половинное укрытие и место, чтобы спрятаться.
Подъём на высоту 35 футов. Дорога является труднопроходимой местностью при подъёме.
З
Дорога
1 клетка = 5 футов

Дополнение для Мастера: Карта засады медвежатников (вид сбоку)

Столкновение 2D3: Заплатить/Обойти (вид сбоку)


Верх холма. Ровная местность.
Нужно карабкаться (+1 фут передвижения). Также здесь труднопроходимая местность из-за щебня и сорняков (ещё +1 фут передвижения).
Предоставляет половинное укрытие и место, чтобы спрятаться.
Возвышение 35 футов. Крутой подъём.

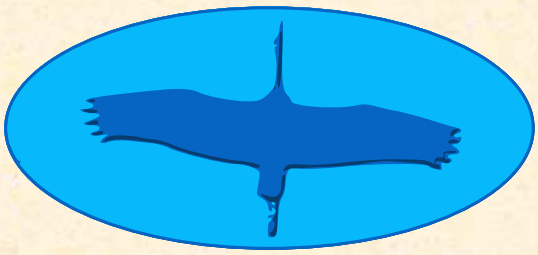
Раздаточный материал 1A: Свиток

Вы получили тонкий свиток, запечатанный печатью с цаплей. Загадочная ВИДЯЩАЯ лично попросила вас посетить торговый пост Жентарима в Вуэртиле, что в пустыне Анорох.

Храбрый приключенец,

Вы нужны мне, чтобы осуществить небольшую доставку, и будете хорошо вознаграждены за работу. Встретьтесь с Азамом, хозяином каравана, в оазисе Вуэртиль на Чёрной Дороге, в западной части пустыни Анорох. Там вас встретит мой слуга, Хсинг. Если вы хорошо справитесь с этим заданием, то вас ждёт ещё работа и ещё больше сокровищ.

Это ваш первый шаг на великом пути.



Раздаточный материал 1B: Альянс Лордов

Члены фракции Альянс Лордов получают запечатанное письмо.

Обращение ко всем Плащам, Красным Ножам, Стилетам, Герцогам Войны и Коронованным Львам — верным членам Альянса Лордов:

Одна из наших важнейших союзников, Видящая, известная как Йи Лао, и её посланник дракон Хсинг владеют важной информацией об угрозе общей безопасности и процветанию Побережья Меча. Встретьтесь с Хсингом в Вуэртиле (в западной части пустыни Анорох на Черной Дороге) и возьмитесь за любое задание, которое он или его агенты поручат вам. Добудьте любую информацию о силах или личностях, управляющих племенами гоблинами в западной части пустыни Анорох.

Раздаточный материал 1C: Орден Перчатки

Члены Ордена Перчатки получают печальные новости.

На одном из последних конклавов тех, кто верен Ордену Перчатки, прозвучали известия о том, что гоблины пустыни Анорох уничтожили караван пилигримов, двигавшийся к Глубоководью.

Членам Ордена Перчатки сим поручается наняться на работу охранниками каравана в западной части пустыни Анорох. Любых встреченных гоблинов должно выжигать праведным огнем, чтобы монстры больше никогда не осмеливались нападать на караваны пилигримов под нашим знаменем.

Раздаточный материал 1D: Жентарим

До членов Жентарима дошли следующие слухи.

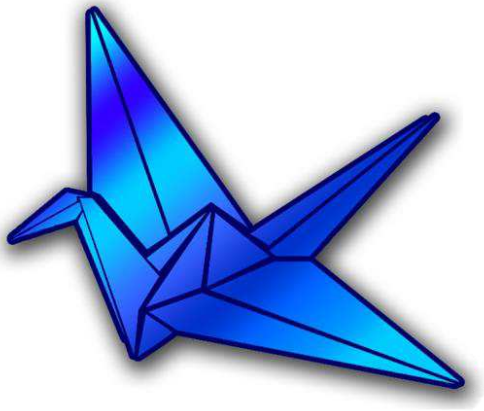
По улицам ходят слухи, что кучки вонючих гоблинов устраивают заставы на Чёрной Дороге. Чёрной Дороге! Если вы новичок и не знаете о нашей гордой истории, то Чёрная Дорога идет от Жентильской Твердыни через пустыню в Глубоководье. И на этой дороге только МЫ собираем дань, это НАША дорога! В общем, неважно как, надо набиться в спутники к торговцам. Я бы поискал их в Вуэртиле. Выясните, что сможете, об этих заставах и вмажьте этим идиотам.

Покажите им, что мы можем забрать всё, что у них есть.

Раздаточный материал 1E: Арфисты

Члены Арфистов обнаруживают оригами синего журавлика среди своих вещей.

Вы находите синего журавлика оригами Арфистов среди своих вещей. Развернув его, вы обнаруживаете внутри записку.



Странные вещи стали происходить на Побережье Меча. Попытайтесь выяснить что-нибудь об опасностях на Чёрной Дороге в пустыне Анорох. Ищите работу в оазисе Вуэртиль. Остерегайтесь великанов и тех, кто им служит. Мы всё ещё расследуем смерть Верадды Стур, но от людей, которые подобрали её исследования, пришла весть, что здесь замешаны великаны. Также следите за всем, что связано с синими журавлями. Альянс Лордов тоже пришёл в движение.

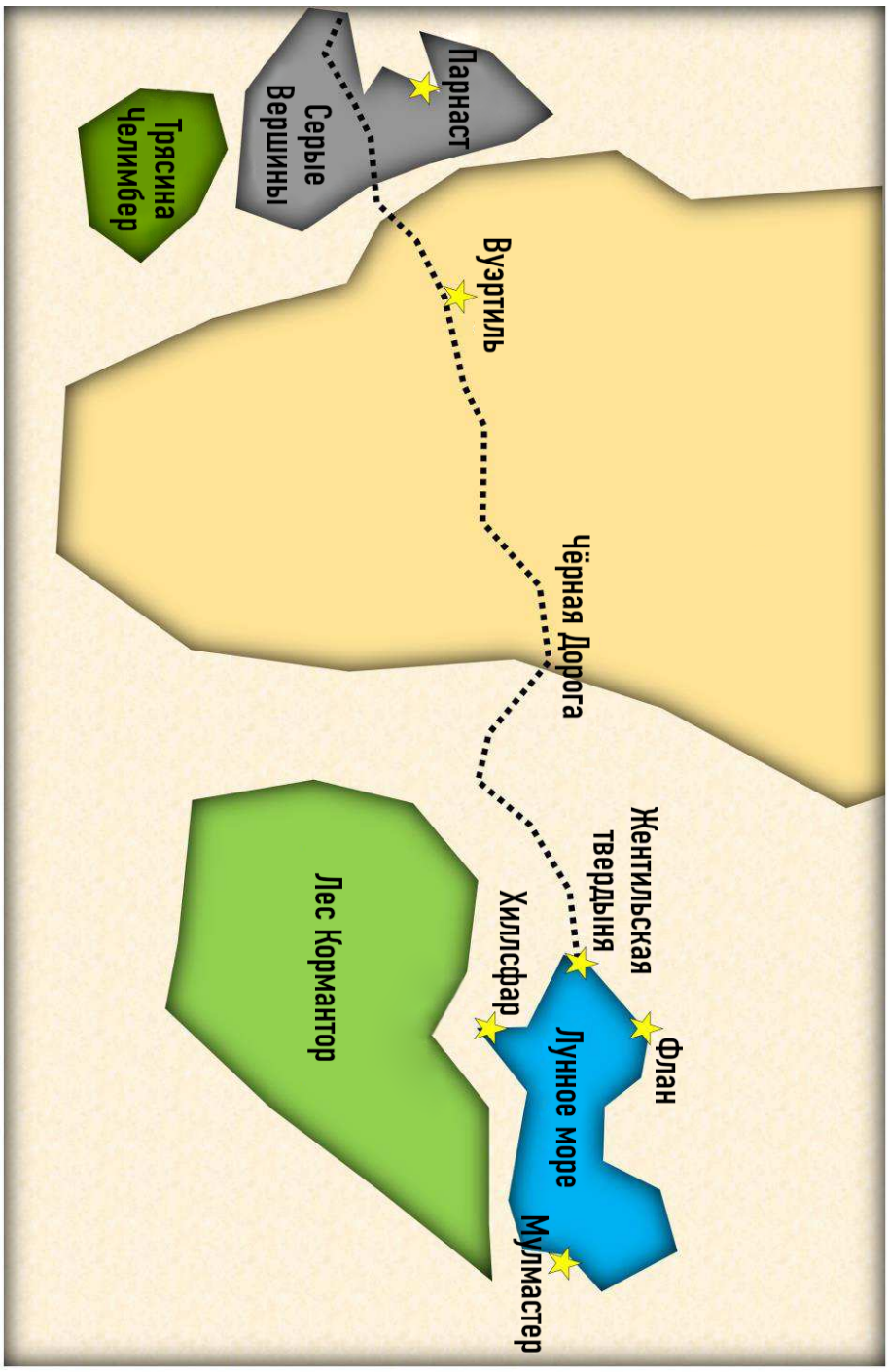
Раздаточный материал 1F: Изумрудный Анклав

Большеухая пустынная лиса подбегает к вам без всякой опаски. Она открывает рот, и раздаётся человеческая речь.

«Оазис Вуэртиль. Торговец по имени Азам и дракон по имени Хсинг. Доставить статую Ангаррад в Парнаст. Кто управляет гоблинами? Осталось пять слов… Желаю удачи!»

Лиса озадаченно трясёт головой и убегает в кусты.

Раздаточный материал 1G: Карта от Лунного моря до Парнаста



Раздаточный материал 2: Статуя

Статуя представляет из себя сложное деревянное изделие, созданное сосланным в пустыню Анорох мастером. Она имеет пять футов (1,5 м) в высоту и четыре фута (1,2 м) в ширину. Статуя тяжёлая (требуется суммарная сила 20, чтобы несколько существ могли её перенести).

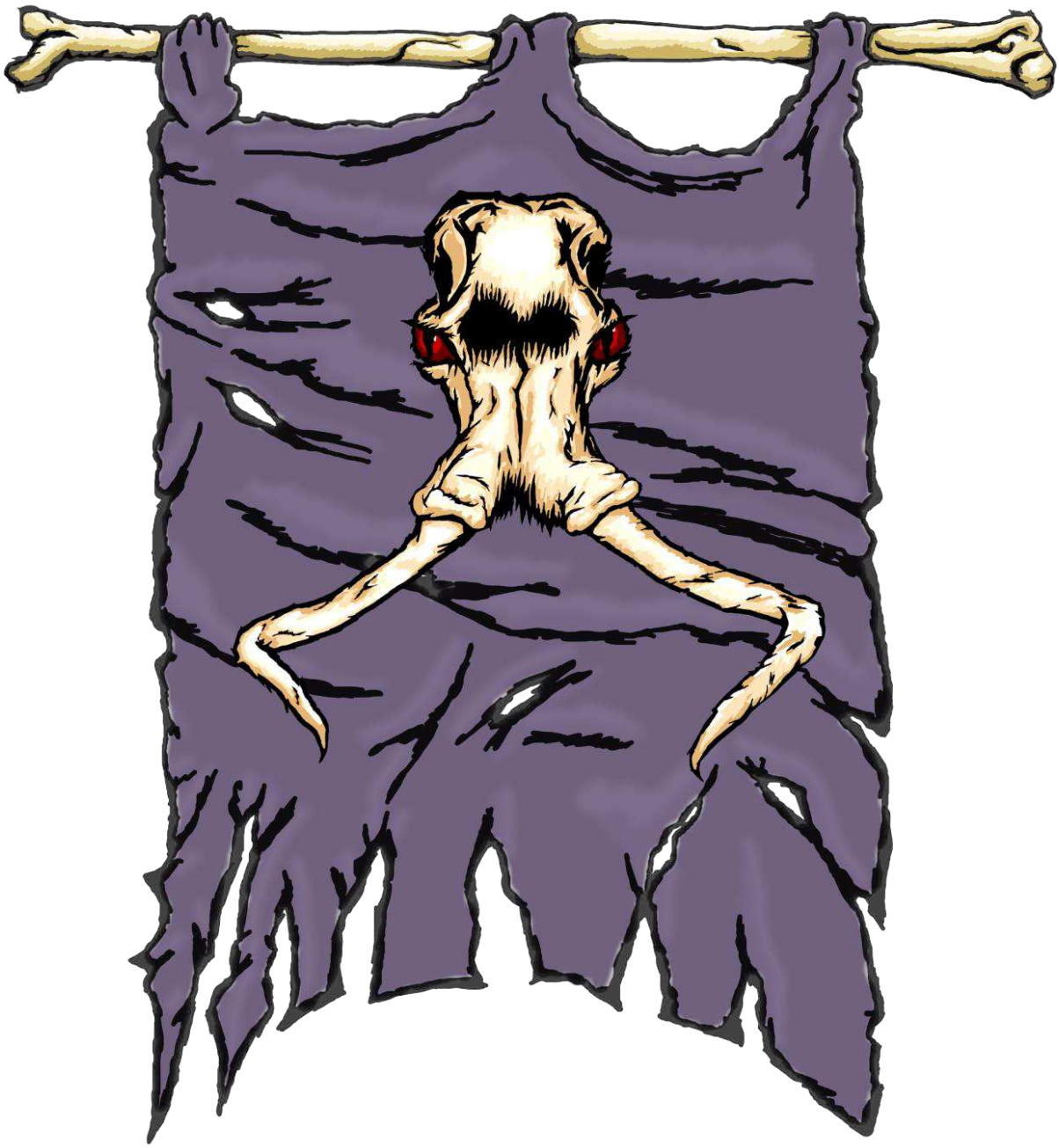
Статуя изображает Тройственную Королеву, трёхкратное божество Ангаррад.

У основания статуи написано: «Сила в единстве и многообразии. Будьте бдительны и сражайтесь с Той, Что Была Изгнана, и работайте вместе, защищая земли Прекрасного Народа от тех, кто желает творить зло. Чествуйте Первую и Третью за их общую цель и различные выражения любви к жизни. Через слияние разных навыков и интересов, воображения, жизни и артистизма рождаются новые идеи». Те, кто разбирается в религии, могут распознать в этом Мудрость Ангаррад.

Эльфы, полуэльфы и верующие в любую из трёх чувствуют умиротворение рядом со статуей.

Статуя заботливо подготовлена к путешествию и хранится в большом, тяжёлом ящике.

Раздаточный материал 3: Знамя на посту



Раздаточный материал 4: Кровавая записка

Караван идёт по Чёрной Дороге. Вам лучше перехватить его до того, как он достигнет Парнаста – скоро город падёт, и Злой Фруул одержит еще одну победу! Заманите их в узкий проход и принесите их в жертву Хруггеку!

Да здравствует Фруул,
Злейший из Злых!

P.S.: Он упомянул, что пропала коробка с ногтями. Он очень зол. Вы что-нибудь знаете об этом? Зачем вообще Великану нужны ногти Великанов? Ходят слухи, что их покупают. Кому вообще нужны ногти Великанов? И сколько они стоят?

Раздаточный материал 5: Наручи стрельбы из лука

Наручи стрельбы из лука

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете навык владения длинным и коротким луком и бонус +2 к броскам урона дальнобойными атаки этим оружием. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Это массивные наручи с изображёнными на них шестиугольниками. По ним нельзя сказать, кто их создал.

Кроме того, шестиугольники светятся синим на холоде и оранжевым на жаре. Носитель способен выдержать температуру от -20°F (-29°C) до 120°F (49°C).

Раздаточный материал 6: Сюжетные награды

Вы можете получить следующую награду в ходе этого приключения.

Друг на Чёрной Дороге

Вы помогли хозяину каравана Азаму в опасном пути на Чёрной Дороге. Если вам будет нужно путешествовать по Чёрной Дороге или скрытно что-то перевозить, Азам один раз провезёт вас бесплатно.